

**MOKYKLŲ VADOVŲ, JŲ PAVADUOTOJŲ UGDYMU, UGDYMĄ
ORGANIZUOJANČIŲ SKYRIŲ VEDĖJŲ, MOKYTOJŲ, PAGALBOS MOKINIUI
SPECIALISTŲ KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO PROGRAMA**

1. Teikėjas

1.1. Teikėjo rekvizitai (kodas, adresas, pašto indeksas, telefonas, faksas, el. paštas, atsiskaitomoji sąskaita)	Mokyklos g. 13, Šlienava, Samylų seniūnija, Kauno raj. Telefonas 8-37 430224. Faksas 8-37 430224 E. paštas slienava@gmail.com AB DnBNORD, kodas 40100, AsLT-59401004253-00030469
1.2. Teikėjo vardas ir pavardė	O. Gervienė

2. Programos pavadinimas, lygis

STEAM mokykloje – novatoriškas ugdymas(is).
Institucijos/rajono lygmens. keturių dalių testinis.

3. Programos rengėjas(-ai)

O. Gervienė, I.Banevičienė, I.Surgautienė, Ž.Jankunė, Z.Dzedulionienė, J. Norvilienė.

4. Programos anotacija (aktualumas, reikalingumas)

STEAM – tai integralus mokslas, apjungiantis keletą disciplinų: gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menis ir matematiką (angl. „science“, „technologies“, „engineering“, „arts“ ir „mathematics“). Šiandien pasaulyje tai gerai žinomas dalykas, kuris aktyviai diegiamas į švietimo sistemą. Gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos ir matematikos mokymasis nėra tik galėjimas atsakyti į mokslinius klausimus. STEAM mokymas(is) reiškia žinių ir kompetencijų įgijimą, sugebėjimą ieškoti atsakymų į klausimus naudojant mokslinius šaltinius - naudojant matematikos ar technologijos žinias, išspręsti problemas, susijusias su chemija ar biologija. STEAM ne tik suteikia žinių, bet ir paaiškina, ką galima su jomis daryti teorinį pagrindą paverčiant praktinėmis priemonėmis. STEAM pamokose mokiniai įtraukiami į eksperimentavimą ir bandymų procesą, kurių metu bando įvairiais būdais analizuojant pasiekimus ir nesėkmes, panaudojant kūrybiškumą rasti teisingus atsakymus ir paaiškinimus.

Programos trukmė – 40 ak. val.

5. Programos tikslas

Supažindinti mokytojus su inovatyviais, europiniuose kursuose išmoktais, metodais bei įgalinti mokytojus tikslingai juos taikyti savo darbinėje praktikoje, ugdymo, pamokos kokybės gerinimui, mokinių pažangos pastovumui.

6. Programos uždaviniai

1. Supažindinti su „IKT teikiamomis galimybėmis mokymui ir mokymuisi“ ir jų panaudojimo svarba praktikoje.
2. Supažindinti su 4 įtraukiais ugdymo metodais bei jų naudojimo svarba mokymui ir mokymuisi.
3. Supažindinti su Educative Robotocs and coding with Arduino galimybėmis, jų panaudojimo svarba mokymui ir mokymuisi.
4. Supažindinti su Italijos mokyklų patirtimi STEAM mokymui ir mokymuisi.
5. Lavinti STEAM raštingumo kompetencijas, stiprinant gebėjimą atpažinti panaudojimo galimybes.
6. Praktinio mokymo metu stiprinti motyvaciją profesinei veiklai.

7. Programos turinys (įgyvendinimo nuoseklumas: temos, užsiėmimų pobūdis (teorija/ praktika/ savarankiškas darbas) ir trukmė)

Eil. Nr.	Temos/dienos	Auditorinių valandų skaičius	Savarankiško darbo valandų skaičius	Iš viso	Atsiskaitymo forma
1.	Paskaitos metu teoriškai pristatoma STEAM sąvoka bei ugdomos kompetencijos kompetencijos.	1	-	1	Problemų įvardijimas, sprendimo būdų pasiūlymai
2.	Demonstracijų metu praktiškai pristatoma STEAM sąvoka bei ugdomos kompetencijos kompetencijos.	1	-	1	Novatoriški bandymai/asmeninė patirtis
3.	Praktinių užduočių metu parodoma sėkmingos Italijos mokyklų STEAM praktikos	2	1	3	Diskutuoiant, atrinkti sėkmingiausi atvejai
4.	Teoriškai pristatomi IKT įrankiai ir programos: Class Dojo, Class room Screen, Quick Draw Quizizz, Kahoot!, ED puzzle, Mentimeter, Voki, Geoguessr Cargo Bridge, Bus parking.	3	2	5	Duomenų analizė

5.	Praktinio darbo metu išbandomos 1-2 dalyvių pasirinktos programos.	2	1	3	Programų panaudojimo galimybių įvardijimas
6.	Grupinis darbas : 4 Tools for Innovative Educacion, STEAM ugdymui skirti metodai ir dermė su išsikeltu veiklos uždaviniu, numatomu pažangos vertinimu.	3	2	5	Duomenų analizė, problemų įvardijimas, sprendimo būdų paieška.
7.	Praktinis darbas Educative Robotocs and coding with Arduin pritaikomumas mokymui ir mokymuisi.	3	2	5	Duomenų analizė, problemų įvardijimas, sprendimo būdų paieška
7.	Refleksija naujų praktikų/metodų taikymas dirbant su vaikais ir bendradarbiaujant su kolegomis.	1		1	Pritaikomumo galimybės/asmeninę patirtis

8. Tikėtina(-os) kompetencija(-os), kurią(-ias) įgis Programą baigęs asmuo, mokymo(-si) metodai, įgytos(-ų) kompetencijos(-ų) įvertinimo būdai

Programoje numatoma suteikti žinių ir supratimo, gebėjimų bei formuoti nuostatas	Kompetencija (-os)	Mokymo modelis (mokymo/si metodai, būdai)	Įgytos (-ų) kompetencijos (-ų) įvertinimo būdai
Žinių ir supratimo įgijimas (teorinė dalis)	Profesinės kompetencijos	Paskaita	Atpažintos ir įvardintos situacijos padedančias ar trukdančias kokybiškai ir rezultatyviai dirbti.
Gebėjimų įgijimas (praktinė dalis):	Profesinės kompetencijos	Demonstracijos	Mokymų metu ugdomi pritaikomumo įgūdžiai, lavinamos kompetencijos: savęs realizavimo, savęs tobulinimo, STEAM metodų valdymo.
Intelektualūs/ mąstymo gebėjimai	Specialiosios kompetencijos	Praktiniai užsiėmimai:	Mokymai skirti gilesniam STEAM pažinimui, vidinės motyvacijos stiprinimui bei asmeninių nuostatų analizei.
Praktinio pobūdžio gebėjimai	Specialiosios kompetencijos	Grupinis darbas	Interaktyvių bei savianalizės užduočių metu ugdomos STEAM kompetencijos
Nuostatų įgijimas (vertybinių, etinių-profesinių nuostatų teikimas ir įgijimas)	Bendrakultūrinė kompetencija	Refleksija	Tobulinti įgūdžius dirbant su vaikais ir bendradarbiaujant su kolegomis.

9. Programai vykdyti naudojama mokomoji medžiaga ir techninės priemonės:

9.1. Mokomoji medžiaga

Eil. Nr.	Temos	Mokomosios medžiagos pavadinimas	Mokomosios medžiagos apimtis
1.	Teorinė paskaita		
2.	Demonstracijos		Pateiktis 16 skaidrių, Ruošinys 32 lapai Pateiktis 20 skaidrių
3.	Praktinė veikla.		9 programos 2 programos
4.	Grupinis darbas		12 skaidrės
5.	Refleksija		11 skaidrės

9.2. Techninės priemonės

USB atmintinė, Multimedia, kompiuteriai, interneto ryšys

10. Programai rengti naudotos literatūros ir kitų informacinių šaltinių sąrašas

Mokymų „ICT for Teaching and Learning“ Ispanijoje pagal projektą Erasmus+ KA101 patirtis ir medžiaga.

Mokymų „4 Tools for Innovative Educacion“ Ispanijoje pagal projektą Erasmus+ KA101 patirtis ir medžiaga.

Mokymų „Educative Robotocs and coding with Arduino“ Ispanijoje pagal projektą Erasmus+ KA101 patirtis ir medžiaga.

Mokymų Italijoje pagal projektą Erasmus+ KA101 patirtis ir medžiaga.

11. Lektorių darbo patirtis ir kompetencijos (pridedamos lektorių darbo patirtį ir kompetenciją patvirtinančių dokumentų kopijos)

	(pažymėti X)
Teikėjo atstovas(-ai)	
O.Gervienė	Direktoriaus pavaduotoja ugdymui. Švietimo konsultantė, ugdomosios veiklos patarėja (koučeris), mokytoja ekspertė Kauno r.sveikatą stiprinančių mokyklų tinklo strateginės grupės pirmininkė.
Ž. Jankunė	Pradinių klasių mokytoja metodininkė
I. Surgautienė	Pradinių klasių mokytoja metodininkė
I. Banevičienė	Pradinių klasių mokytoja metodininkė
Z. Dziedulionienė	Chemijos mokytoja ekspertė

J. Norvilienė	matematikos mokytoja metodininkė
Kiti (nurodyti)	

12. Kvalifikaciniai reikalavimai lektoriams (jeigu nustatyti)

Ne žemesnė kaip mokytojo metodininko kvalifikacinė kategorija

13. Dalyviai:

13.1. Pasirengimas Programai (praktinės veiklos patirtis ir kompetencija(-os), kurią(-ias) turi turėti Programos dalyvis)

Kompetencija(-os)	Dalykinės, bendrosios, vadybinės.
Praktinės veiklos patirtis	Darbas bendro lavinimo mokykloje, mokslinis ir vadybinis darbas.....

13.2. Programos dalyvių tikslinės grupės

(Pažymėti X)

Dalykų mokytojai (nurodyti dalyką) ir mokytojai dalykininkai	X
Pradinio ugdymo mokytojai	X
Institucijų, vykdančių priešmokyklinio ir ikimokyklinio ugdymo programas, vadovai, pedagoginiai darbuotojai	
Mokyklų vadovai, jų pavaduotojai ugdymui, ugdymą organizuojančių skyrių vedėjai	X
Mokyklų bendruomenės komandos	X
Kiti (nurodyti)	

Onutė Gervienė

(vardas, pavardė)

Direktoriaus pavaduotoja ugdymui

(pareigos)

(parašas)

(vardas, pavardė)

(pareigos)

(parašas)

A.V.

Pildoma po akreditacijos:

Akredituotos Programos registracijos Nr. ir data

Programos akreditacijos terminas (nurodyti datą iki kada)
